

Jerzy Gizella

**RODZINA WSPÓŁCZESNA
WOBEC WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI
- MIĘDZY ROZRYWKĄ A UZALEŻNIENIEM**

Abstract: There are two definitions of the term Virtual Reality (VR) according to the VR pioneer, Jaron Lanier. The first definition refers to the visual programming technology (especially in computer games) which uses custom designed tools (like helmets, gloves and glasses) combined with special effects in order to achieve an illusion of physical space. The second meaning of the term VR encompasses all the elements of the „alternative” reality of cyberspace in which people communicate by means of different electronic devices. As such, VR allows those who participate in these interactions to manipulate and multiply their digital selves to such an extent as to lose their actual sense of self. VR technologies are used in a variety of professional capacities such as education, medicine, engineering, architecture and so on. Some negative consequences occur primarily with the overuse of VR for entertainment purposes (such as computer games) and include personality and behavioral changes in younger, adolescent users. There are also larger cultural influences to consider. The mind of a modern user of new technologies cannot keep up with the pace of societal changes, promoting behaviors which hinder communication, mutual understanding and cooperation. VR continues to affect the emotional, behavioral and sensory aspects of the psyche. The invasive persuasion of media and advertising influences people’s habits, opinions and ethics. One of the most disturbing cultural changes is the confusion of public and private spheres, Facebook friends for family and the substitution of cyberspace for home life.

Key words: family values, virtual reality, digital identity, persuasion, mind control, computer games, social psychology, personality disorders, behavioral disorders, cognitive science, entertainment, infotainment, cyberspace, communication, cultivation theory, advertising, propaganda, media bias

Wprowadzenie

Termin „wirtualna rzeczywistość” dawno już wszedł do języka potocznego; jego pierwotne użycie oznaczało (w języku angielskim *Virtual Reality*) byt „niereczywisty, pozorny”, związany z funkcjonowaniem rzeczywistości cybernetycznej. Na ten aspekt zwrócili uwagę językoznawcy w dyskusji na portalu Rady Języka Polskiego (2003)¹. W węższym znaczeniu „wirtualna rzeczywistość” (w skrócie – WR) oznaczała zaprojektowaną i opisaną po raz pierwszy przez jednego z pionierów – Jarona Leniera – technologię (nazwaną pierwotnie 2D – dwuwymiarową, później 3D – trójwymiarową) wizji, najpierw opartej na efektach specjalnych, a potem efektów i gier komputerowych, do której używano specjalnego sprzętu, składającego się z hełmofonu, okularów i rękawic². W szerszym znaczeniu, używanym współcześnie „wirtualna rzeczywistość” oznacza szereg pojęć i zjawisk oraz procesów związanych z rzeczywistością alternatywną, wyobraźnią, fantazją, grami – światem stworzonym przy użyciu specjalnych metod (programów) opartych na technologii cybernetycznej. W podobnym, ale nieco innym kontekście, funkcjonuje pojęcie „cyberprzestrzeń”, ale chodzi tu głównie o interaktywne komunikowanie się ludzi w czasoprzestrzeni stworzonej przez komputery (system powiązań komputerowych). Czas takiej komunikacji jest realny, natomiast jej użytkownicy mogą mieć wirtualną tożsamość (kobieta może być mężczyzną, nastolatek dorosłym, żonaty – kawalerem itp.). Na tzw. czatach czy forach internetowych lub blogach osoby te pragną być utożsamiane ze swoim nickiem (kryptonimem) lub awatarem. Zapewnia to uczestnikom komunikacji anonimowość i w pewnym sensie – bezkarność. W pewnych sytuacjach taka osoba przypomina aktora na scenie, który co wieczór wciela się na użytek widza w kogoś innego. Inaczej sprawa wygląda, gdy taka osoba zostanie rozszyfrowana, zdemaskowa-

¹ Przymiotnik „wirtualny” w języku potocznym używany jest w znaczeniu „taki, który został stworzony na ekranie komputera i tak realistycznie oddziałuje na zmysły obserwatora, że wydaje się światem rzeczywistym”. Podobną definicję zamieszcza *Inny słownik języka polskiego PWN* pod red. M. Bańki [...]. Leksykon ten podaje także wyrażenie „wirtualna rzeczywistość”, które i naszym zdaniem jest całkowicie poprawne – jest to świat stworzony na ekranie komputera, który do złudzenia przypomina świat rzeczywisty. Co prawda można uznać wyrażenie „rzeczywistość wirtualna” za sprzeczne wewnętrznie – słowo „rzeczywistość” odnosi się bowiem do czegoś, co istnieje, a „wirtualny” – do tego, co nie istnieje, lecz język potoczny jednak nie jest ścisły i całkowicie logiczny. Wyrażenie „rzeczywistość wirtualna” (chyba mające w polszczyźnie już status związku frazeologicznego) powstało w wyniku rozszerzenia znaczenia, tak jak wiele innych wyrażen i zwrotów w języku potocznym, np. kolorowa bielizna lub elektryczny parowóz. Za nadużycie uważamy natomiast stosowanie przymiotnika „wirtualny” w znaczeniu „pozorny, symulowany”, np. w wyrażeniu „wirtualna słuczka”. Za: www.rjp.pan.pl.

² www.pl.wikipedia.org/wiki/Rzeczywistość_wirtualna.

na, zablokowana lub wydalona z określonego miejsca w cyberprzestrzeni. Niektórzy multiplikują swoją wirtualną osobowość i mogą występować w kilku lub kilkunastu miejscach jednocześnie. Do tego rodzaju komunikacji można także włączyć telefony komórkowe – coraz częściej z dostępem do Internetu. Przykładem maksymalizacji tego rodzaju wirtualnego bytu była zainicjowana w 2003 r. przez Linden Lab w San Francisco gra „Second Life” (SL), w której uczestnicy mogą zakładać za drobną opłatą konta (trzy kategorie i typy), posiadają swoją tożsamość (awatar), mogą wybrać różne miejsca i epoki. Jednostką monetarną jest jeden lindendolar (L\$). W SL można kupować parcele, zamawiać towary i usługi (osobne SL istnieje dla niepełnoletnich), pojawiają się też wirtualne placówki dyplomatyczne prawdziwych państw. Program SL jest też używany przez znane uniwersytety do celów edukacyjnych, można też uczyć się języków³.

Powstaje pytanie, gdzie w takim razie kończy się świat realny i zaczyna świat wirtualny, jakie konsekwencje dla psychiki i zachowania, dla funkcjonowania umysłu człowieka płyną z wielokrotnego zmieniania światów i tożsamości? Czy jest to tak niegdyś pożądana szansa i forma bezbolesnej, niemal niedostrzegalnej transgresji, „bezcieleśności”, przekraczania własnych ograniczeń, uprzedzeń, barier, o których jeszcze niedawno można było tylko marzyć? Magdalena Zagrabska zaproponowała dość jasne kryterium rozdzielenia tych dwóch sfer. Kryterium wiąże się z aktem intencjonalnym – jeśli ktoś poszukuje konkretnej informacji lub komunikuje się z realną osobą tak, jakby z nią rozmawiał przez tradycyjny telefon, nie wchodzi do wirtualnej rzeczywistości a jedynie się nią posługuje jako narzędziem. Kiedy jednak uczestnik WR zmienia lub ukrywa swoją tożsamość, zagłębia się w świat gier, nawiązuje znajomości – wchodzi do sfery WR. Dłuższe, wielogodzinne przebywanie w tej sferze może doprowadzić do zagubienia własnej tożsamości i zatarcia „granicy dwóch rzeczywistości”⁴.

Wirtualna rzeczywistość jako technologia

WR prezentowana jest na ekranach, najczęściej komputerowych (od ekranów kinowych po miniekran w specjalnych okularach). Obraz na ekranach wyświetlany jest w opcji 2D lub 3D. Stosowane są różne formy okularów z materiałów przepuszczających odwrotną polaryzację światła. W technologii LCD okulary wyświetlają dwa półobrazy zsynchronizowane z tymi, które są wyświetlane na ekranie (w technologii okularów zaciemnianych przepuszczane są na przemian do lewego i do prawego oka tylko parzyste lub nieparzyste klatki obrazu). Do tak rozumianej wizualizacji dochodzą istotne efekty dźwiękowe. Są one szczególnie ważne w grach komputerowych (dźwięk wielokanałowy 3D). W technologii

³ www.pl.wikipedia.org/wiki/Second_Life.

⁴ M. Zagrabska, *Wirtualna rzeczywistość*, www.edukacja.edux.pl/p-3292-wirtualnarzeczywistosc.php.

WR używa się specjalnych, dwugłośnikowych słuchawek (w systemie 5.1 – dwa głośniki przednie, dwa tylne, centralny i niskotonowy). Do dźwięków dodaje się niekiedy efekty zapachowe (w 2001 r. firma DigiScents zastosowała do okularów WR urządzenie iSmell Personal Scent Synthesizer, które działało jak zbiorniczek do wymiany – cartridge). Ważnym elementem jest dotyk i interakcja, osiągana przy pomocy urządzeń wspomagających (myszka, klawiatura, joystick, joypad, kierownica, tablet, touchpad lub ekran dotykowy). Najbardziej przyszłościowym sprzętem są specjalne rękawice, hełmy z czujnikami ruchu, kombinezony, fotele i całe kabiny symulacyjne. Często te urządzenia dostarczają uczestnikom (graczom) informacji zwrotnych (np. wibracje). Innym rodzajem popularnych urządzeń tego rodzaju są różne silniczki i siłowniki odgrywające szczególną rolę, w połączeniu z kierownicą, gracza biorącego udział w grach wyścigów samochodowych (np. boczne uderzenie, czołowe uderzenie, rodzaj nawierzchni, poślizg na mokrej nawierzchni na zakręcie, itp). Hełmy pomagają obroty głowy (awatara) uczynić bardziej zbliżonymi do naturalnych. Rękawice wyposażone w czujniki grawitacyjne i dotykowe umożliwiają sterowanie wirtualnymi rękami i dłońmi. Umożliwia to wykorzystanie niemal całego potencjału WR w trybie 3D (6 DOF – Degree Of Freedom – po trzy wartości w każdym wymiarze: pozycji i orientacji). W niektórych symulatorach zwiększa się immersja (czyli izolacja od prawdziwej rzeczywistości) poprzez upodobnienie do prawdziwego kokpitu (wraz z efektami przeciążenia i oddziaływania siły grawitacji, wykorzystaniem ruchów obrotowych i różnych kątów nachylenia itp.).

Mimo ogromnego postępu technologicznego i sprzętowego, ciągle jednak nie rozwiązano niektórych problemów związanych z wirtualnym odpowiednikiem błędniaka (orientacja w przestrzeni) oraz siłą grawitacji – najczęściej jest to odczuwalny efekt „opóźnienia” reakcji: umysł ludzki odbiera niektóre informacje pojawiające się na ekranie jako sprzeczne czy dezorientujące (np. zjawisko konwergencji oczu a obraz pojawiający się w okularach niezależnie od naturalnych ruchów gałek ocznych i ilości czasu potrzebnego do akomodacji narządu wzroku; stała odległość na ekranie redukuje lub ogranicza zjawisko fiksacji – cztery fiksacje na sekundę). Rodzi to zjawisko wciągania się w WR a potem powrotu do realnej rzeczywistości – im bardziej wciągający (immersyjny) jest świat WR, tym trudniejszy jest powrót do realnej rzeczywistości. Umysł ulega wtedy daleko idącemu przeprogramowaniu (kolejnemu – przy powrocie do RR)⁵.

Technologia WR ma wiele zastosowań użytkowych i rozrywkowych w zakresie treningu personelu latającego, zarówno w lotnictwie cywilnym, jak i wojskowym, w treningu personelu wszelkich rodzajów broni i służb wojskowych, ale przede wszystkim w medycynie (szkolenie chirurgów, leczenie fobii i PTSD – Zespołu Stresu Pourazowego), w astronautyce, w budownictwie (prace remontowe, konstrukcje urządzeń i maszyn – naziemnych, podziemnych

⁵ www.pl.wikipedia.org/w/index.php?title=Rzeczywistość_wirtualna&printable=yes.

i podwodnych), w meteorologii (przewidywanie pogody i zmian klimatu). Wiele urządzeń najpierw testowanych jest w WR, a następnie dopiero sprawdzanych w realnych warunkach. W postaci rozszerzonej AWR (*Augmented Virtual Reality*) najbardziej znane jest obrazowanie medyczne; AWR stosowane jest ponadto szeroko w różnego rodzaju szkoleniach, muzealnictwie, marketingu.

W rozrywce symulacja przyniosła wiele możliwości wirtualnego użycia wszelkiego typu urządzeń i maszyn oraz ich całych systemów – np. lotniska, dworce, parki rozrywki. W systemie FPP (*First Person Perspective*) są to tzw. shootery (polski odpowiednik terminu angielskiego to „strzelanki” lub „strzelaniny”) – historie, w których gracz ma wystrzelać wszystko, co się rusza na ekranie. Inną odmianą są gry w formacie RPG czy MMORPG (*Role-Playing Game, Massively Multiplayer Online Role Player Game*), czyli gry fabularne polegające na wcielaniu się w rolę fikcyjnej postaci (od jednego do kilku, kilkunastu czy kilkudziesięciu graczy). Inną możliwością WR jest zwiedzanie wirtualnych miast, centrów kulturalnych czy handlowych, rzeczywistych czy fikcyjnych (Zakazane Miasto w Pekinie, Google Earth, Second Life). Według innego podziału, gry takie dzielą się – poza RPG – na logiczne, strategiczne, przygodowe, symulacyjne, zręcznościowe, sportowe i edukacyjne⁶.

Zaangażowanie młodocianych graczy w WR przynosi zarówno pozytywne, jak i negatywne skutki dla rozwoju i zmian osobowości. Jeśli chodzi o negatywny aspekt gier komputerowych, to w badaniach prowadzonych w Katedrze Psychologii Wychowawczej i Rodziny KUL stwierdzono m.in. zwiększoną impulsywność w działaniu, roszczeniowość, nastawienie na rywalizację i chęć podporządkowania sobie innych oraz niższy poziom empatii u chłopców grających w brutalne gry komputerowe. Ponadto gracze, w porównaniu do niegrających chłopców, wykazywali cechy zaburzeń kontaktów społecznych, polegające na silnej koncentracji na sobie, obojętności wobec innych. Inną sferą zaburzeń było funkcjonowanie „graczy” w rodzinie – mieli trudności w porozumiewaniu się z innymi, postrzegali też sami siebie jako gorszych od innych. Ponadto znaczące były zaburzenia w komunikowaniu się z pozostałymi członkami rodzin, poczucie wyizolowania z życia rodzinnego⁷. Podsumowując negatywne aspekty zaangażowania w brutalne gry komputerowe, autorka badań wymieniła także identyfikację z agresorem, modelowanie zachowań agresywnych, presję sytuacyjną, oparte na agresji skrypty poznawcze, desensytyzację (odczulenie, odwrażliwienie)⁸. Oprócz tych zagrożeń, pojawiających się w większości opracowań fachowych na temat zachowań graczy, badacze zwracają również uwagę na obecność w grach

⁶ Zob.: J. Chwaszcz, M. Pietruszka, D. Sikorski, *Media*, Lublin 2005; M. Feliciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006; L. Ulfik-Jaworska, *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Lublin 2005.

⁷ L. Ulfik-Jaworska, *Co z nich wyrośnie? Wirtualny świat dzieci i młodzieży*, [w:] *Społeczeństwo wirtualne. Społeczeństwo informacyjne*, red. R. Szweđa, Lublin 2003; M. Braun-Gałkowska, L. Ulfik-Jaworska, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Lublin 2002.

⁸ L. Ulfik-Jaworska, *Co z nich wyrośnie...*

komputerowych elementów i animacji o charakterze pornograficznym oraz symboliki satanistycznej, wpływających na nieprawidłowy rozwój psychiki młodych graczy. W literaturze o charakterze ściśle medycznym podkreśla się natomiast wpływ braku ruchu i wielogodzinne wpatrywanie się w ekran na nieprawidłowości w rozwoju fizycznym – wady wzrostu, osłabienie wzroku, skrzywienia kręgosłupa, otyłość, wielogodzinne powstrzymywanie się od załatwienia potrzeb fizjologicznych (choroby układu wydalniczego i moczowego), a nawet wypadki padaczki (*video game epilepsy*)⁹. Niektóre formy zaangażowania mają cechy uzależnienia. Dzieci uzależnione od gier komputerowych częściej niż „normalni” rówieśnicy opuszczają szkołę, nie myją się, potrafią przez wiele dni powstrzymać się od jedzenia i picia (znane są przypadki krańcowego wyczerpania i odwodnienia, a nawet śmierci w wyniku całkowitej deprywacji z powodu nieprzyjmowania pokarmów, bezruchu i braku snu). W przypadku odizolowania od komputera (syndrom odstawienia, abstynencji) osoby takie przejawiają otwarcie agresywne zachowania, rozdrażnienie, reakcje fizjologiczne (drżączka), nastroje depresyjne, prowadzące do prób samobójczych¹⁰.

Proces uzależnienia od gier komputerowych przebiega podobnie jak uzależnienie od komputera i Internetu. W pierwszej fazie gracz zachowuje możliwość kontrolowania czasu, może korzystać z możliwości grania w sposób racjonalny. W drugiej fazie traci przede wszystkim inne zainteresowania, spędzając coraz więcej czasu przed komputerem, pojawiają się w jego umyśle natrętne myśli o graniu. W fazie trzeciej, destrukcji, zmniejsza się ilość czasu poświęconego na naukę lub pracę zawodową, zakłóceniu i skróceniu ulega czas przeznaczany na posiłki, sen, toaletę, obowiązki i kontakty rodzinne oraz towarzyskie. Uzależniony zdaje sobie sprawę ze swojego uzależnienia, ale nie ma woli oderwania się od WR. Krewni i znajomi oraz współpracownicy obserwują zaburzenia w zachowaniu takiej osoby – trudności z koncentracją uwagi, sprawnością myślenia i bezsensowność połączoną z nadpobudliwością. Często tę fazę można określić metaforycznie jako „elektroniczne LSD”. Nawet po okresie wstrzemięźliwości czy abstynencji pojawiają się nawroty kompulsywnego kontaktu z komputerem i grami¹¹.

Pozytywnymi stronami gier komputerowych prawdopodobnie nie da się zrównoważyć skutków negatywnych, ale wokół tego zagadnienia toczą się cały czas spory. Poza ogólną sprawnością i rozwojem koordynacji umysł-ręka, ćwiczeniem refleksu i szybkiego podejmowania decyzji (zgodnie z regułami automatyzacji procesów poznawczych)¹², gry dostarczają szeregu gratyfikacji – nigdy nie „odmawiają” zabawy (gracz nie spotyka się z potępieniem, odrzuceniem czy wykluczeniem oraz odroczeniem zaspokojenia swojej potrzeby) i pozwalają na

⁹ L. Ulfik-Jaworska, *Komputerowi mordercy...*

¹⁰ S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, Warszawa 1998.

¹¹ L. Ulfik-Jaworska, *Co z nich wyrośnie...*

¹² E. Nęcka, J. Orzechowski, B. Szymura, *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2008.

wielokrotne przeżywanie określonych przygód. Grę zawsze można uruchomić, nie wymaga ona zgody innego uczestnika czy partnera, partnerem jest komputer. Gra dostarcza silnych wrażeń emocjonalnych, daje poczucie siły i kontroli zewnętrznej, dostarcza satysfakcji z wyników i coraz większej łatwości w posługiwaniu się regułami. Za przegrane oraz za błędy ponosi się konsekwencje oceny czy utraty punktów, ale komputer nie karze za okazywanie złości lub rozczarowania, zawsze zostawia możliwość rehabilitacji. Grę można w każdej chwili przerwać, zacząć od nowa, co zapewnia bezpieczną bezkarność – bez tych konsekwencji, które grożą za podobne zachowanie (popelnianie błędów) w realnej rzeczywistości.

Przed szkodliwym wpływem gier komputerowych powinien chronić uczestników ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier PEGI (*Pan-European Game Information*) wprowadzony w życie w 2003 r. Informuje on – przez widoczne emblematy – o zalecany ratingu wiekowym filmów, nagrań wideo, DVD i gier komputerowych, ponadto zawiera dodatkowe ostrzeżenia dla sprzedawców i kupujących (rodziców i dzieci) na temat elementów przemocy, wulgarного języka, nawiązania do narkotyków, seksu, hazardu, przed przemocą i strachem, dyskryminacją oraz możliwością zawierania podejrzanych znajomości (np. w grach sieciowych online)¹³.

Wirtualna rzeczywistość jako przebudowa społeczeństwa

Badacze tego zjawiska – Paweł Nierodka i Józef Bańka, przyjęli, że przeciwieństwem wirtualnej rzeczywistości jest świat natury. Bańka zaproponował termin eutyfronika („prostomyślność”) dla nauki, która zajmuje się zagadnieniami ochrony podstawowych wartości ludzkich w świecie cywilizacji technicznej¹⁴. Natomiast jak podkreślił Nierodka, cywilizacja współczesna ogranicza coraz bardziej kontakt człowieka współczesnego z naturą, rozumianą jako rzeczywistość realna, naturalna. Rzeczywistość wirtualną należy odróżnić od fikcji, zmyślenia, nierealności.

Człowiek coraz bardziej niepostrzeżenie dla samego siebie, bezrefleksyjnie, jest wciągany w cywilizację techniczną i rozwiązania proponowane przez naukę i technologie, o których jeszcze kilkadziesiąt lat temu nawet nie mógł marzyć. Postęp techniczny jest ogromny i stwarza coraz więcej wyzwań, z którymi indywidualna psychika radzi sobie – zdaniem specjalistów z różnych dziedzin – nie najlepiej. Na przestrzeni ostatniego stulecia radykalnie zmieniło się odczuwanie czasu i przestrzeni, świat stał się „globalną wioską” i skurczył się w sobie – stało się to także za sprawą transformacji umysłu, który zaczął – jak nigdy

¹³ www.pegi.info/pl/index/id/369.

¹⁴ W. Kopaliński, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych*, www.slownik-online.pl/kopaliniski/3CDF2913C1BFB82EC12565BE00442C70.php.

dotąd wcześniej – wierzyć w nieograniczone możliwości techniki (cywilizacji) kosztem „starej” problematyki wartości (kultury). Zamiast przewidywać negatywne skutki rozwoju cywilizacji technicznej, współczesny człowiek „staje się nieświadomym wyznawcą współczesnej cywilizacji, oczekując postępującego ułatwienia życia. Nie zastanawia się, jakie koszty poniesie jego środowisko psychiczne w wyniku niekontrolowanego wprowadzania nowych pomysłów nauki w jego życiu”¹⁵.

Człowiek miota się pomiędzy sferą uczuć (pozostającą mieszaniną satysfakcji i lęków, niepokojów egzystencjalnych) a sferą racjonalnego porządkowania życia, myślowym łańcem i precyzją. Przystosowanie emocjonalne daje mu poczucie urozmaicenia, przystosowanie racjonalne – poczucie stagnacji, monotonii i nudy. Do tego dochodzi przekonanie, że cywilizacja techniczna nie zna praktycznych ograniczeń – jest z założenia „dobra”. Lecz nie wszystko, co technicznie i aktualnie możliwe, jest dla człowieka dobre. Ucieczka od natury przynosi rzeczywiste ograniczenie wolności wyboru, często ślepą akceptację wszystkiego, co wynajdzie nauka. Jedną z konsekwencji nadmiernego zaufania do cywilizacji (technicznej) i nauki jest przekonanie o usprawnieniu życia, bez zwracania uwagi na osłabienie podstawowych więzi międzyludzkich¹⁶. P. Nierodka podkreślił, że w dzisiejszym świecie etyka ekonomii, zysku, sukcesu materialnego, przysłania etykę moralności, etykę sumienia. Można znaleźć wiele przykładów modyfikacji sfery moralnej człowieka, niebezpiecznej także dla integracji rodziny: usuwanie wstydlivych momentów z historii własnego narodu czy państwa, zniekształcanie przeszłości pod pretekstem wyrównywania symetrii, depersonalizacja i dehumanizacja, coraz bardziej przedmiotowe traktowanie drugiego człowieka.

Viktor Frankl uważał, że we współczesnym świecie na nerwice najbardziej narażeni są ludzie, którzy w swoim życiu w pogoni za prestiżem, sukcesem materialnym i ekonomicznym zagubili poczucie celu i sensu życia¹⁷. Pośpiech, konsumpcja, szukanie w każdej aktywności wyłącznie zabawy i przyjemności, przewaga postawy typu „mieć” nad „być”, zanurzanie się w cyberświecie – wirtualnej rzeczywistości, nie chronią człowieka przed bólem, starością i cierpieniem; odsuwają je często na moment, kiedy człowiekowi brakuje najbardziej elementarnego wsparcia ze strony najbliższych mu w przeszłości osób.

Konsekwencją „życia w globalnej wiosce” jest coraz większe wyobcowanie z realnej rzeczywistości, coraz większe osamotnienie wśród „innych”. Paradoksalnie więc popularność internetowych społeczności (takich jak Nasza Klasa, Facebook czy Twitter) może dowodzić coraz większego kryzysu tradycyjnych więzi międzyludzkich, dominacji rozrywki nad informacją, redukcji strefy poznawczej do sfery emocji i uczuć, zagrożonych brakiem autentycznych, bezin-

¹⁵ P. Nierodka, *Cywilizacja jako rzeczywistość wirtualna*, [w:] *Materiały krakowskiej konferencji młodych uczonych 2008*, Kraków 2008, s. 592.

¹⁶ *Ibidem*, s. 593.

¹⁷ V. Frankl, *Homo patiens*, Warszawa 1984.

interesownych kontaktów: SMS i emotikon zastąpiły tradycyjne formy komunikacji, takiej jak zwykła rozmowa czy list wysyłany tradycyjną pocztą.

Nie przesądzając w tym momencie, co jest przyczyną, a co skutkiem (zasada sprzężenia zwrotnego tego nie wyjaśnia) należy wskazać jeszcze jedno zjawisko – segmentacji społecznej (jako konsekwencję i przeciwieństwo globalizacji). Segmentacja zdaje się prowadzić nie tyle do rozszerzenia kontaktów, ile ograniczenia ich do wąskiego kręgu określonych jednostek lub grup, które wykazują się wspólnotą – podobnymi zainteresowaniami i doświadczeniami życiowymi (por. ideologia komunitaryzmu). Takie małe wspólnoty sprawiają często wrażenie grup terapeutycznych, ale ich funkcjonowanie opiera się na zasadach, które stanowią odwrócone pojmowanie wykluczenia, odrzucenia czy napiętnowania; używa się ich w sensie pozytywnym – jako więzi umacniającej spójność grupy. Przykładem mogą być rozmaite wspólnoty blogerów, czyli ludzi „wykluczonych” z mainstreamu. Oprócz tak wąsko rozumianych wspólnot sieciowych, można wyróżnić trzy podstawowe grupy użytkowników Internetu (internautów), którym szczególnie często zdarza się preferować WR: dzieci i młodzież dorastająca (rozrywka plus anonimowość); osoby pomiędzy 25 a 35 rokiem życia (główny target reklamy i marketingu – ludzie wykształceni, z wysokim standardem życia, zdolnością i chęcią podejmowania ryzyka, sprawnością w posługiwaniu się wirtualną technologią – szukający głównie rozrywki i relaksu); kryzysowcy – ludzie w różnych stadiach kryzysu wieku średniego (kryzys psychiczny, zaburzenie celu i sensu życia, ofiary syndromu wypalenia zawodowego i „pustego gniazda” itp.), „szukający w sieci pocieszenia i zrozumienia, ale rzadko rozwiązania swoich problemów”¹⁸.

Badacze podkreślają także różne konsekwencje coraz dłuższego przebywania w cyberprzestrzeni dla rozwoju duchowego jednostki – najważniejszą jest stopniowe zacieranie granicy pomiędzy światem realnym a wirtualnym, zacieranie się granicy pomiędzy sferą prywatności a sferą publiczną (zjawisko „podglądactwa”, „tabloidyzacja”). Zmiana kulturowa jest w tej sferze dotkliwa, gdyż zaburza dotychczasowe reguły wartościowania – to, co wspólne i publiczne przestaje istnieć, rozrasta się sfera „prywatna” i ona postrzegana jest jako publiczna. Życie osobiste gwiazd polityki, ekranu i estrady miesza się z publicznym, ludzie, którzy często mają niepełne wykształcenie średnie, stają się ekspertami i „autoritetami moralnymi”, nie mając do tego żadnego innego mandatu społecznego poza medialną popularnością.

Bernard Poulet w ograniczeniu dawnej roli opiniotwórczej tradycyjnej prasy, w tym dużych dzienników i tygodników, widzi nie tylko przyczyny ekonomiczne, ale objaw rozpadu sfery wspólnoty kulturowej. Czy jest to proces inspirowany czy spontaniczny – autor nie wypowiada się jednoznacznie¹⁹. Do tak zmieniającej się kultury „wirtualnej” nie wystarczą już reguły netykiety (etyki

¹⁸ M. Zagrebska, *op. cit.*

¹⁹ B. Poulet, *Śmierć gazet i przyszłość informacji*, Wołowiec 2011.

użytkowników sieci), skoro np. zakazy używania wyrazów wulgarnych, obrażania innych internautów, trollowania (rodzaj prowokacji, polegający na skłócaniu i odwracaniu uwagi dyskutantów od treści podstawowego wątku dyskusji na blogu lub portalu) czy przesyłania spamu (niezamawianych reklam i ogłoszeń) – są bezustannie łamane i obchodzone, a administratorzy internetowych witryn nie zawsze wykazują się właściwą czujnością i interpretują zasady netykiety zgodnie z własnymi preferencjami. Podobnie jest z filtrami „rodzicielskimi” i innymi blokadami niepożądanych treści, które potrafią omijać zarówno dystrybutorzy materiałów pornograficznych, jak i pedofile, oraz te dzieci, których rodzice nie monitorują należycie i konsekwentnie ustanowionych przez siebie reguł dostępu do sieci. Jest więc bardzo prawdopodobne, że w najbliższym czasie zostaną wypracowane nowe reguły korzystania z sieci²⁰.

Zmiana kulturowa w zakresie dostępu do Internetu w Polsce nie odbiega od poziomu podobnych procesów w krajach wychodzących z cywilizacyjnego zapóźnienia, będącego konsekwencją komunizmu. Według badań firmy PanMedia Consulting, opublikowanych pod koniec 2010 r. – przeciętny polski internauta spędzał w sieci w 2009 r. 97 minut, w 2008 r. – 90, w 2007 r. – 74 minuty. Te same badania wykazały, że w Polsce dostęp do Internetu posiada mniej więcej połowa obywateli, przy czym około 20% spędza w nim ponad 2 godziny dziennie, a około 35% poniżej 2 godzin. W miastach powyżej 100 tysięcy mieszkańców korzysta z Internetu 63,8%, z czego 77,2% wchodzi do sieci codziennie. Badacze uczestniczący w tym programie przez kilka dni w roku (metoda cienia) obserwowali korzystanie z sieci 12 rodzin. Większość badanych wycofała się z badania po poproszeniu ich, aby wstrzymali się na jeden dzień od korzystania z Internetu. Niektórzy nie potrafili się nawet powstrzymać od sprawdzenia, co robią inni przyjaciele z portalu społecznościowego. Konsekwencją tej stałej dostępności siebie dla innych i innych dla siebie jest absolutyzacja czasu teraźniejszego, niejednokrotnie ludzie w realnym życiu nie potrafią już bez irytacji wytrzymać czekania w kilkusobowej kolejce (np. w urzędzie lub sklepie) czy kilkunastosekundowej krótkiej przerwy w komunikacji miejskiej wywołanej zmianą świateł na skrzyżowaniu²¹.

Głównym dostarczycielem WR w Polsce nadal jest telewizja. W 2009 r. przeciętny polski telewidz oglądał telewizję przez 4 godziny. Na świecie wskaźnik ten (wg badań Eurodata TV World-wide) wynosi 3 godziny 12 minut. W Europie krócej od Polaków oglądają telewizję Skandynawowie (Finowie – 2 godziny 50 minut, Norwegowie – 2 godziny 54 minuty) i Niemcy – 3 godziny 32 minuty. W USA telewizor włączony jest przeciętnie ok. 7 godzin, a przeciętny czas oglądania TV wynosi ponad 5 godzin, przy czym osoby powyżej 65 roku życia oglą-

²⁰ M. Zagrebska, *op. cit.*

²¹ M. Lemańska, *Polacy uzależnieni od Internetu?*, „Rzeczpospolita”, 8 października 2010, www.rp.pl/artukul/546744.html.

dają TV trzykrotnie dłużej niż młodzi dorośli²². Polacy najchętniej oglądają filmy i seriale (podobną tendencję obserwuje się na całym świecie). W TVP najchętniej oglądano seriale: „M jak Miłość”, „Ranczo” i „Ojciec Mateusz”. Przebojem wiosny 2010 r. był serial „Blondynka” (w TVP1 oglądało go przeciętnie 5,5 miliona widzów). Jednak równolegle obserwuje się także stały odpływ audytorium do kanałów tematycznych²³.

Niektórzy badacze uważają, że najważniejszą formą oddziaływania mediów na społeczeństwo jest perswazja. Według Cialdiniego, przeciętny Amerykanin odbiera za pomocą mediów od 300 do 400 przekazów perswazyjnych dziennie. Perswazja oznacza nadawanie komunikatów, które mają na celu zmianę przekonań, postaw i zachowań odbiorców, czyli do podjęcia czynności uległych wobec tych przekazów. Ponad 80% nauczycieli i dziennikarzy ma świadomość częstego kontaktu z perswazją. Badania nad perswazją trwają już ponad stulecie, a nasilają się po każdym wynalazku, rewolucjonizującym środki przekazu. Na początku tej epoki (lata 20. i 30. XX w.) uważano, że wpływ mediów jest bardzo duży (wiara w skuteczność propagandy). W latach 40 i 50 to przekonanie uległo osłabieniu, aby znów wrócić w 2 połowie minionego stulecia.

W teorii W. McGuire’a i Hovlanda z 1954 r. wprowadzono pojęcie „ekspozycji”, najmniejszej jednostki komunikowania, która w postaci „śladu” pozostaje w pamięci (umyśle) odbiorcy. W tym pierwszym momencie zostaje zdecydowany efekt skuteczności perswazji – jej akceptacja lub odrzucenie. Na poziomie kodowania treści perswazji, przekazy są zapominane i zniekształcane, dopasowywane do istniejącego systemu wartości – aby zmiana była trwała, musi ulec wzmocnieniu, a TV ma tu szczególne możliwości. Według innej teorii (teoria odpowiedzi poznawczej Greenwalda) z 1968 r. stwierdzono, że uległość wobec perswazji zależy od pobudzenia własnych idiosynkrazji związanych z docierającą z mediów wiadomością. Nieważna jest treść, ale to, co ludzie czują i myślą po odebraniu komunikatu – tu skuteczność polega na autoperswazji. Im bardziej pozytywne postawy wzbudzał komunikat, tym silniejsze było uleganie perswazji. Z badań wynika, że osoby pozytywnie oceniające siebie i bardziej pewne swojej wiedzy, łatwiej ulegają perswazji, natomiast sceptycyzm, zwątpienie, niepewność utrudniają uleganie perswazji, co w pewnym sensie potwierdzają badania nad reakcją. „Zwiększenie przychylności poznawczej odbiorcy i unikanie wątpliwości oraz kontrargumentacji zwiększa skuteczność perswazji”²⁴.

Podobne skutki efektu perswazji rozpatruje model prawdopodobieństwa rozpracowania przekazu perswazyjnego Petty’ego i Cacioppy. Według tych autorów, proces ma przebieg dwutorowy: „szlak centralny zakłada wyteżoną ak-

²² www.zycie.senior.pl/147,0,Baby-boomers-spedzaja-czas-przed-telewizorem,9228.html.

²³ M. Lemańska, *Polacy w czołówce telemaniaków*, „Rzeczpospolita”, 5 kwietnia 2010, www.rp.pl/artykul/457283.html.

²⁴ D. Kubicka, *Modele perswazji w komunikacji masowej*, [w:] D. Kubicka, A. Kołodziejczyk, *Psychologia wpływu mediów. Wybrane teorie, metody badania*, Kraków 2007.

tywność poznawczą w odpowiedzi na komunikat medialny dla stwierdzenia, czy zajęte przez odbiorcę stanowisko w danej sprawie ma sens i wartość” i „szlak peryferyczny uruchamiający prostsze sposoby ewaluacji, np. nastrój, przekonania i uczucia wobec nadawcy (to jest ekspert, on ma rację), reakcje innych odbiorców (jeśli wszyscy tak mówią, to mają rację)”. Najważniejsze jest to, czy myśli się o sprawie negatywnie czy pozytywnie²⁵.

Perswazja odgrywa ważną rolę w takich działaniach, jak propaganda, manipulacja, psychomanipulacja (pranie mózgu – np. przedstawianie normalnej, tradycyjnej rodziny jako patologicznej, generującej głównie przemoc i wszelkie zło), sugestia, reklama, indoktrynacja, polityka, dyplomacja, kultura, z konsekwencjami w trzech płaszczyznach (językowej, społecznej, poznawczej). Rola perswazji wykracza daleko poza nawias działalności mediów, jest częścią całej współczesnej kultury, której celem jest stworzenie nowego człowieka – m.in. coraz bardziej podatnego na manipulację, ale łagodnego, ostrożnego, giętkiego i otwartego na zmiany.

Ten dalekosiężny cel trafnie ujmuje, choć ciągle zbyt fragmentarycznie, teoria kultywacji. Przedmiotem tej orientacji badawczej jest próba ogarnięcia skutków długoterminowego, ciągłego kontaktu z podobnymi w treści i formie przekazami. Telewizja jest takim medium, które na pewno zmienia sposób myślenia o świecie, wpływa na postawy, a te na sposób działania. Badanie dotyczy więc kumulacji skutków oglądania telewizji. Kultywacja to termin, który określa długoletnie oddziaływanie homogenicznych przekazów telewizyjnych jako „uprawiania” wyobrażeń o rzeczywistości społecznej. Pewnym niedostatkiem tej teorii jest abstrahowanie tego „uprawiania” z całej gamy podobnych, perswazyjnych mediów, w tym prasy kolorowej, Internetu i wszelkiej odmiany reklam. Perswazyjne oddziaływanie wszystkich tych mediów jest kumulacyjne i jednocześnie, trudno sobie nawet wyobrazić, że człowiek (odbiorca) korzysta tylko z jednego kanału informacji. Cytowany wcześniej autor, Bernard Poulet, powołując się na artykuł Nicholasa Carra, *Czy Google oghupia* (2008), skonstatował:

Nagle pojawienie się technologii cyfrowych oraz nowych środków komunikacji zrewolucjonizowało sporą część naszych zachowań społecznych: sposób mówienia, spotykania się, słuchania, czytania, pisanie, konsumowania, tworzenia wspólnot. Zmiany, o których mowa, są znacznie głębsze aniżeli te, przecież także istotne, które wywołało pojawienie się telewizji w latach pięćdziesiątych [...] nowy człowiek ma tendencję do „prześlizgiwania się” po informacjach, przeskakując szybko od jednej do drugiej, rzadko wracając, i czytając zaledwie jedną lub dwie strony, a następnie przechodząc do następnego dokumentu. Z podsumowania tych badań wynika, że czytając horyzontalnie, internauci ograniczają się do czytania samych tytułów, abstraktów, starając się posuwać do przodu możliwie jak najszybciej²⁶.

Czy tylko internauci tak odbierają informację liniową? Wydaje się, że tak samo postępuje skaczący po kanałach telewizji i przerzucający szybko gazetę

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ B. Poulet, *op. cit.*, s. 137–139.

czytelnik – czasem zwróci uwagę na tytuł i następujący po nim „lead”. Gdyby przeczytał cały artykuł, mógłby się zastanowić, jaki związek łączy ten tytuł i lead, które przyciągnęły jego uwagę i jaki mają one związek z treścią („korpusem”) artykułu. Podobnie zachowują się słuchacze radia (także w Internecie) – interesuje ich głównie muzyka, jeśli tolerują jakieś informacje, to tylko jako krótki przerywnik, 2–3 minutowy (z czego głównie wyławiane są komunikaty o pogodzie, natężeniu ruchu oraz wypadkach drogowych).

Do przedstawionego powyżej (w dużym wyborze) ciągu refleksji na temat rzeczywistości wirtualnej, warto dodać uwagi Piotra Legutki na temat jednego z najpoważniejszych skutków funkcjonowania w WR – rozgraniczenia tego, co publiczne od tego, co prywatne w przestrzeni medialnej. Autor zaznacza, że przestrzeń medialna postrzegana jest głównie jako „obszar niczym nieskrępowanej wolności, wręcz gwarant wolności obywatelskich” i konstatuje:

W dzisiejszym, skrajnie zrelatywizowanym świecie mało jest wartości, w obronie których bardzo poważne autorytety gotowe są iść na barykady, do więzienia, w imię których zamykają się w klatkach ustawionych pod Sejmem RP. Wolność słowa, postrzegana jako prawo głoszenia największych nawet bredni, jest taką właśnie, niekwestionowaną, wręcz absolutyzowaną wartością. „Nie podzielam twoich poglądów, ale za prawo ich głoszenia jestem gotów zapłacić najwyższą cenę” – ta, jedna z najczęściej powtarzanych sentencji, ma służyć za uzasadnienie obecności w przestrzeni publicznej treści wulgarnych, obscenicznych, nawoływania do przemocy i nienawiści, obrażania uczuć religijnych. Przez ostatnie kilkanaście lat (chyba na zasadzie odreagowania po komunie) w zapisach prawnych fetyszyzowano wolność mediów, ignorując dobro i godność odbiorcy, zwłaszcza nieletniego. Nie wprowadzano praktycznie żadnych ograniczeń w prezentowaniu tekstów i obrazów zawierających przemoc, by nie narazić się na zarzut wprowadzania obyczajowej cenzury²⁷.

Panuje atmosfera przyzwolenia na emitowanie scen przemocy i pełnych wulgaryzmu, gdyż to stanowi podstawy ekonomicznego bytu nadawców prywatnych, natomiast ścisłej kontroli powinny podlegać jedynie media publiczne. Autor, polemizując z takimi poglądami, dochodzi do następującego wniosku:

[...] podział: media publiczne i komercyjne jest zasadny jedynie ze względu na ich formę własności. Wszyscy wydawcy i nadawcy, bez względu na swój status prawny, współtworzą jedną, niepodzielną przestrzeń medialną, która jest zarazem przestrzenią publiczną, bo dostępną każdemu obywatelowi. Oznacza to w praktyce równą miarę odpowiedzialności za niezaśmiecanie tej przestrzeni treściami szkodliwymi. Fakt, że ktoś nie jest nadawcą publicznym, w żadnej mierze nie zwalnia go z obowiązku przewidywania skutków własnej działalności. Na przykład emitowanie przez stację muzyczną MTV pseudorozrywkowych programów, w których promuje się rozwiązłość w kontaktach seksualnych, oraz zachowania odzierające młodych ludzi z godności lub wręcz narażających ich życie, nie może być w żadnym stopniu uzasadniane statusem komercyjnym nadawcy. Nie ma również znaczenia w dzisiejszych realiach, skąd emitowany jest sygnał. Tłumaczenia właściciela MTV, że skoro nadaje przez satelitę, to nie podlega jurysdykcji polskiej Krajowej Rady Radiofonii

²⁷ P. Legutko, *Przestrzeń medialna jako przestrzeń publiczna*, „Wychowawca” 2006, nr 9, www.wychowawca.pl/miesiecznik_nowy/2006/09-2006/02.htm.

i Telewizji, jest w równym stopniu sprytnym wybiegiem prawnym, co przyznaniem się do chęci zwiększenia oglądalności poprzez skandal²⁸.

Podsumowanie

Trudno w przeglądowym, referatowym stylu dokonać pełnej analizy wszystkich przejawów i konsekwencji wirtualnej rzeczywistości dla każdego człowieka i całej rodziny. Wspomniano jedynie o wybranych zastosowaniach oraz niektórych konsekwencji funkcjonowania człowieka w tej sferze kultury. Dziś trudno już sobie wyobrazić, jak wyglądałoby życie bez stosowania licznych wynalazków technicznych, ułatwiających np. komunikację, pracę, dokonywanie zakupów przy pomocy Internetu, wysyłanie i otrzymywanie poczty elektronicznej. Bez wirtualnej rzeczywistości niemożliwe jest dzisiaj funkcjonowanie nowoczesnej medycyny, architektury, handlu, bankowości i finansów. Przy zastosowaniu WR leczy się fobie, edukuje od przedszkola do studiów podyplomowych, trenuje pilotów wojskowych i cywilnych, planuje operacje wojskowe na wirtualnym polu walki. Bez obrazowania radarowego byłoby niemożliwe prognozowanie pogody i przewidywanie następstw jej gwałtownych zmian.

Oprócz tych dobroczynnych skutków, WR niesie jednak ze sobą następstwa niepożądane, skutki, których nie przewidywano i konsekwencje, które być może zmuszą człowieka do zredefiniowania wielu utartych poglądów, przekonań i opinii. Najbardziej – jak się wydaje – narażona na zmiany jest sfera ludzkiej duchowości, moralności, a w niej pojmowanie transcendencji i sfery sacrum. Wnikanie wielu „cudownych i nadprzyrodzonych” elementów wirtualnej sfery do realnego życia pozbawia człowieka dotychczas wypracowanej sfery tajemniczości i nieprzewidywalności, zmienia poczucie sensu i celu w życiu. Zwolennicy koncepcji humanistycznej nawet nie mogli marzyć o obecnym zasięgu przekonania, że liczy się tylko moment teraźniejszy – przeszłość jest nieważna, a przyszłość beztraska i bezpieczna.

Równie usatysfakcjonowani mogliby być zwolennicy zapomnianej koncepcji dezintegracji pozytywnej K. Dąbrowskiego – bez dramatycznej i długotrwałej dezintegracji – ludzie otrzymują możliwość (dzięki Internetowi) zwielokrotnienia osobowości, zmiany płci, wieku, wykształcenia i miejsca zamieszkania – sieć staje się „domem”, a przyjaciele z Facebooka – „rodziną”. Cierpi na tym rodzina prawdziwa, ale zanim zacznie cierpieć – musi zostać poddana operacji stopniowej redukcji komunikacji w obrębie swojej wspólnoty. Zamiast niedzielного obiadu i skupionej rozmowy, dialogu, ogląda się razem telewizję lub filmy DVD, a jedyną wspólną „rodziną” rozrywką pozostają zakupy w hipermarkecie – do których namawiają nachalne i głośne reklamy.

Wielu widzów jest przekonanych o swojej wystarczającej wiedzy na temat wpływu reklamy i perswazji, która jest głównym środkiem manipulacji

²⁸ *Ibidem*.

medialnej. Wierzą, że ich ta manipulacja nie dotyczy, dopóki nie zorientują się (o ile to robią), że właśnie włożyli do koszyka produkt, którego reklama tak ich ostatnio zirytowała w telewizji. Od wiedzy do przeciwdziałania – prewencji – jest dość daleka droga. Ale można mieć nadzieję, że wiedza na temat mechanizmów psychologicznych wirtualnej rzeczywistości będzie coraz powszechniejsza, co pozwoli coraz skuteczniej bronić się przed kłamstwem i propagandą – na każdym szczeblu społecznego funkcjonowania. Radykalni krytycy teleanimacji uważają nawet, że najlepiej w ogóle zrezygnować z oglądania tego medium. Wielu psychologów, psychiatrów, socjologów i duchownych twierdzi, że telewizja nie ma żadnych zalet: kradnie czas, odsuwa od życia religijnego, niszczy podstawowe więzi społeczne i połączenia między komórkami nerwowymi w mózgu²⁹.

²⁹ www.wiadomosci.gazeta.pl/Wiadomosci/1,80277,3994748.html.